

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE EDUKATIF BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SD NEGERI 106813 AMPLAS

DEVELOPMENT OF CANVA-BASED EDUCATIONAL PUZZLE MEDIA IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING TO IMPROVE READING SKILLS OF SECOND GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 106813 AMPLAS

Veronika Oktavia Aritonang¹, Ulfa Sari Rezeki², Hotma Tiolina Siregar³

^{1, 2, 3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Quality

Exander536@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya kemampuan membaca tersebut berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran lainnya yang sebagian besar berbasis teks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle edukatif berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahap, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, desain produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, dan produk akhir. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, serta dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle edukatif berbasis Canva memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 91,66% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli media sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil angket respon guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media puzzle edukatif berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dan memiliki makna penting dalam menciptakan pembelajaran membaca yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Puzzle, Canva, Keterampilan Membaca

ABSTRACT

This research was motivated by the low reading skills of second-grade elementary school students and the lack of innovative and engaging learning media in Indonesian language instruction. Low reading ability has an impact on students' difficulties in understanding other learning materials, most of which are text-based. Therefore, this study aimed to develop an educational puzzle learning media based on Canva for Indonesian language learning to improve the reading skills of second-grade students at SD Negeri 106813 Amplas. This study employed a Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall development model, which was simplified into seven stages: needs analysis, planning, product design, expert validation, product revision, try-out, and final product. The research subjects were second-grade students of SD Negeri 106813 Amplas. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires for material expert validation and media expert validation, teacher response questionnaires, and documentation. The collected data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods to determine the validity and practicality of the developed media. The results showed that the Canva-based educational puzzle media obtained a material expert validation score of 91.66%, categorized as very valid, and a media expert validation score of 83.3%, also categorized as very valid. In addition, the teacher response questionnaire results indicated that the developed media was categorized as very practical and easy to use in learning activities. These findings indicate that the Canva-based educational puzzle media is feasible for use in Indonesian language learning and has significant value in creating more engaging, interactive reading instruction that is suitable for the characteristics of lower-grade elementary school students, thereby helping to improve students' reading skills.

Keywords: *Puzzle Media, Canva, Reading Skills*

PENDAHULUAN

Menurut (Prayogo & Citrawati, 2023; Nurani dkk., 2021). Membaca merupakan keterampilan dasar yang memang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, Kemampuan membaca yang baik akan membantu siswa untuk memahami informasi dan meningkatkan daya pikirnya. Namun, pada saat di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar masih sangat tergolong rendah. Dan beberapa siswa yang belum mampu membaca dengan lancar dan masih sulit memahami bacaan yang sederhana. Kondisi ini menjadi hambatan dalam proses pembelajaran karena siswa sulit menangkap materi yang disampaikan melalui teks.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di awal oleh peneliti di kelas II SD Negeri 106813 Amplas, kesulitan keterampilan membaca siswa berdampak rendah pada saat memahami materi pembelajaran. karena hampir seluruh pembelajaran di sekolah dasar berbasis

teks. Dan peneliti melihat Siswa yang belum lancar membaca cenderung mengalami hambatan dalam mengikuti instruksi, memahami soal, serta menyerap informasi secara mandiri. dan ditemukan bahwa banyak siswa masih terbata-bata dalam membaca, kurang tepat dalam melafalkan kata, serta belum mampu memahami isi bacaan sederhana. Pada saat kegiatan membaca berlangsung, siswa terlihat kurang fokus, kurang percaya diri, dan cenderung pasif ketika diminta membaca secara bergantian. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa masih memerlukan perhatian dan latihan yang lebih intensif.

Menurut Hendrayani (2017), rendahnya kemampuan membaca siswa dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Media puzzle merupakan salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Puzzle merupakan media permainan edukatif yang melibatkan aktivitas menyusun potongan huruf, kata, atau gambar sehingga dapat melatih keterampilan membaca secara aktif.

Menurut Rini dan Sukartiningih (2021) media puzzle berbasis digital memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Keterampilan membaca pada siswa kelas rendah tidak hanya berperan sebagai kemampuan akademik dasar, tetapi juga menjadi indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Siswa yang belum memiliki kelancaran membaca akan mengalami kesulitan dalam memahami instruksi, materi pelajaran, maupun soal evaluasi. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar dan kurangnya kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media puzzle merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan berpikir, melatih konsentrasi, serta meningkatkan keterampilan membaca melalui kegiatan menyusun huruf dan kata secara langsung pada kelas rendah disekolah dasar. Pembelajaran membaca perlu disesuaikan dengan karakteristik agar siswa lebih tertarik dan aktif. Penggunaan media yang bersifat visual dan berbentuk permainan terbukti mampu membantu siswa memahami huruf, suku kata, dan kata dengan lebih mudah.

Puzzle tidak hanya melatih kemampuan membaca, tetapi juga mengembangkan keterampilan psikomotorik siswa melalui kegiatan menyusun huruf dan kata secara aktif. Siswa kelas rendah masih berada pada tahap belajar melalui aktivitas konkret dan permainan sehingga media puzzle dipilih karena sesuai dengan karakteristiknya. Siswa dapat dilatih membaca dengan cara menyusun huruf agar proses belajar lebih menyenangkan.

Media puzzle di sekolah umumnya masih berbentuk konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital sedangkan menurut Putri dan Dafit (2023) menyatakan bahwa media puzzle suku kata memiliki tingkat validitas sangat tinggi dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah disekolah dasar.

Permainan daring (game online), video animasi, merupakan beberapa kemajuan teknologi yang mudah diakses oleh gawai. Dan perkembangan teknologi informasi serta hiburan digital semakin pesat memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya pada kebiasaan belajar siswa sekolah dasar. Dan dalam kondisi ini dapat menyebabkan siswa lebih tertarik menghabiskan waktu untuk bermain dibandingkan melakukan aktivitas membaca.

Menurut Anggraeni (2020), anak usia sekolah dasar yang menggunakan gawai secara tidak terkontrol akan cenderung menggeser kebiasaan membaca ke aktivitas hiburan digital yang bersifat instan dan visual. Dan anak lebih tertarik pada tampilan gambar bergerak dan permainan interaktif dibandingkan teks bacaan. Menurut pratiwi dan Puspitasari (2019) dominasi hiburan digital membuat siswa kurang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan membaca karena membaca dianggap sebagai aktivitas yang membosankan yang berakibatkan kemampuan literasi dasar, khususnya keterampilan membaca pada siswa kelas rendah, belum berkembang secara optimal. Menurut suryadi (2021) rendahnya minat membaca siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh kurangnya inovasi dalam pembelajaran serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Aplikasi canva berfungsi sebagai aplikasi desain digital yang dimanfaatkan untuk mengembangkan media puzzle membaca yang lebih variatif, mudah digunakan guru, serta menarik bagi siswa karena memiliki tampilan warna, gambar, dan bentuk yang sesuai dengan dunia anak. Guru memilih canva karena mudah digunakan dan dirancang untuk membuat media puzzle digital secara kreatif. Dan media puzzle berbasis Canva diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri melalui metode Research and Development (R&D).

BAHAN DAN METODE

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian Research and Development atau penelitian dan pengembangan. Dan dalam penelitian menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran.

Ada beberapa tahap yang dilalui untuk model pengembangan yang dilakukan oleh penelitian, yaitu dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba produk, hingga menghasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian dengan menyesuaikan jadwal pembelajaran di kelas. Waktu penelitian dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap uji coba produk sampai diperoleh media yang siap digunakan.

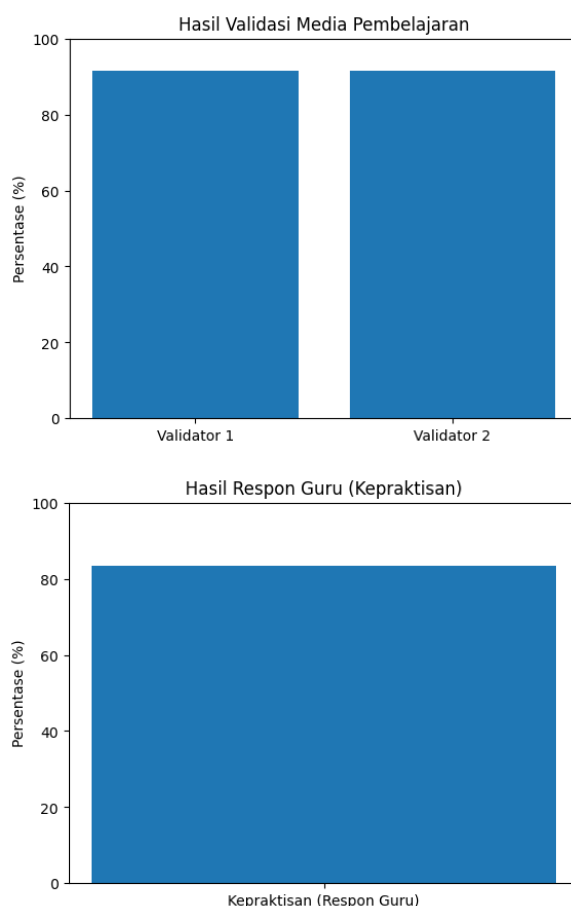
Dalam penelitian ini memerlukan beberapa pihak dalam peneliti, yaitu ahli materi yang bertugas menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum dan kebenaran konsep, ahli media yang menilai tampilan dan desain media, guru kelas sebagai pengguna media dalam pembelajaran, serta siswa sekolah dasar sebagai pengguna utama untuk melihat respon dan keefektifan media.

Bahan yang digunakan yaitu materi pembelajaran sesuai kurikulum, gambar dan ilustrasi pendukung, serta konten yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Dan alat yang digunakan antara lain laptop atau komputer, aplikasi Canva untuk mendesain media, printer, lembar angket penilaian, serta alat dokumentasi seperti kamera atau telepon genggam.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa metode. Pertama, observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan media di sekolah. Kedua, wawancara dengan guru memperoleh informasi mengenai kesulitan pembelajaran dan kebutuhan media. Ketiga, angket atau kuesioner digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Dan keempat, dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan bukti kegiatan penelitian. Lembar penilaian atau angket yang berisi aspek penilaian merupakan Instrumen yang digunakan peneliti,

Data diperoleh dan kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Untuk melihat kelayakan media dapat menggunakan Analisis kuantitatif, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis saran dan masukan dari para validator sebagai bahan perbaikan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran puzzle edukatif berbasis Canva digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD. Dan terdapat 2 tahap Hasil penelitian yaitu tahap validasi ahli dan uji coba implementasi.

1. Hasil Validasi Produk

Validasi dilakukan oleh dua validator ahli untuk menilai kelayakan media dari segi materi, desain, dan tampilan.

Tabel Hasil Validasi Media oleh Para Ahli

No	Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Validator 1	22	24	91,66%	Sangat Valid
2	Validator 2	22	24	91,66%	Sangat Valid
	Rata-rata			91,66%	Sangat Valid

Hasil menunjukkan bahwa media puzzle berbasis Canva dikembangkan berada pada kategori **sangat valid** dan layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi kecil.

2. Hasil Uji Coba Implementasi (Respon Guru)

Uji coba dilakukan di kelas II SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca.

Tabel Hasil Angket Respon Guru

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1	Media membantu proses pembelajaran membaca	√			
2	Membantu siswa memahami bacaan lebih cepat	√			
3	Tampilan media menarik perhatian siswa	√			
4	Mempermudah guru menjelaskan materi	√			
5	Membuat siswa lebih aktif	√			
6	Sesuai karakteristik siswa kelas II	√			
	Jumlah Skor				20
	Rata-rata Persentase				83,3%

Kategori kepraktisan: **Praktis**

3. Penyajian Hasil dalam Bentuk Diagram

Diagram 4.1 Hasil Validasi Media

(Validator 1 = 91,66% ; Validator 2 = 91,66%)

Diagram 4.2 Hasil Respon Guru

(Kepraktisan = 83,3%)

Pembahasan

Hasil penelitian, media puzzle edukatif berbasis Canva yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli dengan persentase 91,66%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik dari segi materi, tampilan, maupun penggunaan

Menurut pendapat penulis, tingginya nilai validasi disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah yang menyukai gambar dan aktivitas bermain.
2. Desain visual yang menarik membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan.
3. Penggunaan puzzle mendorong siswa belajar sambil bermain sehingga meningkatkan keterlibatan mereka.

Selain itu, hasil respon guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 83,3% yang termasuk kategori praktis.

Menurut penulis media puzzle berbasis Canva efektif digunakan karena:

- Membantu siswa memahami teks melalui kegiatan menyusun.
- Meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran.
- Mempermudah guru menjelaskan materi secara konkret.
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media puzzle edukatif berbasis Canva pada siswa kelas II sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa: Media yang dikembangkan menggunakan model R&D melalui tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi ahli, revisi, dan uji coba lapangan sehingga menghasilkan media puzzle digital yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD. Media puzzle berbasis Canva dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian ahli dengan rata-rata persentase 91,66%, sehingga media puzzle layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dan media puzzle berbasis Canva dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket yang direspon oleh guru dengan persentase 83,3%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan membantu proses pembelajaran membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Minat Membaca Anak Sekolah Dasar. Jurnal Literasi Pendidikan*
- Hendrayani. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Inovatif terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 120–128.
- (Prayogo & Citrawati, 2023; Nurani dkk., 2021). *Analisis Bentuk Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*

- Putri, A., & Dafit, F. (2023). *Pengembangan Media Puzzle Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah. Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 60–68.
- Rini, S., & Sukartiningih. (2021). *Media Puzzle Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*,